

CAISSASSA

Liebe Schachmädels und Schachjungs,



ich bin Caissa! Ich bin eine Nymphe und so ein Angebertyp mit dem Namen Mars hat sich in mich verliebt. Der kann mich mal! Er hat für mich sogar ein Spiel erfinden lassen ... das Schachspiel. Vor 300 Jahren hat ein Herr William Jones auch noch ein Gedicht darüber geschrieben. Ist eigentlich alles erfunden. Naja ... das Spiel ist eigentlich ganz nett, aber manchmal etwas laaangweilig. Da hab ich mir ein Kartenspiel ausgedacht, was etwas lustiger ist, aber auch was mit Schach zu tun hat. Im Kartenspiel hast Du alle Felder als Karten, also 64 Karten von a1 bis h8. Diese haben auch noch unterschiedliche Farben. Dann gibt es noch 12 Figurenkarten und 4 Caissa-Karten. Ich bin der Joker, ist das nicht toll? Wenn man will, kann man ganz unterschiedliche Spiele mit den Karten machen. Hier habe ich ein paar Vorschläge für euch!

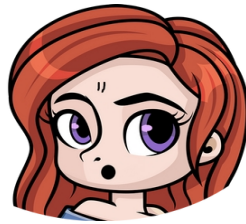
Memory

Hierzu benötigt ihr die Felderkarten, oder einen Teil davon. Diese werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Dann kann man loslegen. Wenn ihr ausgemacht habt, wer anfängt, darf er zwei Karten aufdecken. Wenn die Felder auf den Karten auf dem Schachbrett nebeneinander liegen, darf man die Karten behalten und kann weitere Karten aufdecken. Passen diese nicht, ist der nächste an der Reihe, z.B. im uhrzeigersinn. Das Spiel geht so lange, bis keine Karten mehr vorhanden sind oder sich alle einig sind, dass keine Karten mehr zusammenpassen. Gewonnen hat natürlich die Person, die die meisten Karten gesammelt hat.

Als Hilfe hab ich hier noch das Schachbrett mit den Feldkoordinaten und den einzelnen Feldbezeichnungen.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Ihr könnt nicht nur mit unterschiedlicher Anzahl der Felderkarten spielen, ihr könnt auch andere Regeln verwenden, wie die Karten zusammenpassen. Zum Beispiel gehören nur Karten zusammen, die einen Springerzug auseinanderliegen. Dann gehören beispielsweise b1 und c3 zusammen. Ihr könnt auch erlauben, dass mehrere Karten aufgedeckt werden können, die dann passen. Beim Springerbeispiel würde auch noch alle Karten passen, die von b1 und c3 erreichbar sind caissassa!



Caissas Weg für Teams

Jetzt wird es etwas komplizierter. Ihr braucht jetzt alle Karten. Die Felder- und die Caissakarten werden gemischt. Dann bekommt jeder Spieler 6 Karten, die nur er sehen darf. Dann werden 4 Felderkarten offen auf den Tisch gelegt. Danach mischt man die Figurenkarten und legt dann neben jeweils eine der offenen Felderkarten eine Figurenkarte offen hin. Die Figuren stehen dann also quasi auf den entsprechenden Feldern. Das Spiel wird nun als gemeinsames Team gespielt. Reihum können maximal 3 Karten abgelegt werden, entsprechend der Figurenzugmöglichkeiten der offenen Figurenkarten und der entsprechenden Feldkarte daneben. Danach nimmt man entsprechend der Anzahl abgelegter Karten neue vom Stapel, falls noch welche vorhanden sind. Kann man keine Karten ablegen, muss man 3 zusätzliche Karten aufnehmen. Als Team muss man versuchen, möglichst alle Felderkarten abzulegen. Die Caissakarten können als beliebiges Feld genutzt werden. Man darf den Mitspielern natürlich nicht verraten, welche Karten man auf der Hand hat. Man kann vielleicht sagen, dass die anderen jetzt keine Karten auf das Turmfeld ablegen sollen. Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Spielperson keine Karten mehr ablegen kann und keine Karten mehr auf dem Restkartenstapel liegen. Die Restkarten, die noch auf den Händen sind, können als Endergebnis notiert werden. Schafft ihr es, alle Karten abzulegen oder wieviele bleiben übrig?

Caissas Weg für Einzelkämpfer

Ihr braucht hier auch alle Karten. Die Felder- und die Caissakarten werden gemischt. Dann bekommt jeder Spieler 10 Karten, die nur er sehen darf. Dann werden 4 Felderkarten offen auf den Tisch gelegt. Danach mischt man die Figurenkarten und legt dann neben jeweils eine der offenen Felderkarten eine Figurenkarte offen hin. Die Figuren stehen dann also auch wieder auf den entsprechenden Feldern. Ihr spielt nun gegeneinander. Reihum können wieder Karten abgelegt werden, entsprechend der Figurenzugmöglichkeiten der offenen Figurenkarten und der entsprechenden Feldkarte daneben. Dieses mal darf man jedoch so viele Karten ablegen, wie möglich sind. Kann man keine Karten ablegen, muss man 3 zusätzliche Karten aufnehmen, falls noch vorhanden sind. Kann man in einem Zug alle Karten ablegen, hat man gewonnen. Die Caissakarten können auch hier als beliebiges Feld genutzt werden. Kann niemand mehr ablegen und es gibt keine Karten mehr zum Ziehen, gewinnt die Person, die die wenigsten Karten auf der Hand hat.

Weitere Spiele

Ihr seht schon ... es gibt noch ganz viele Möglichkeiten, mit den Karten zu spielen. Wir haben zum Beispiel die Farben der Karten noch gar nicht genutzt.

Ein einfaches Spiel ohne Schach, nur die Felderkarten, wäre, dass man die Karten nach Zahl, Buchstabe oder Farbe ablegen darf. Auf die „rote h4“ passen dann alle roten Karten oder alle Karten mit 4 oder alle Karten mit h.